

# Tutorial Controlador Reactor con Max 6.

Autor: Jesse Brophy  
Traducción: Roberto León (TetKaneda)

Hola y bienvenidos a mis primer tutorial. En este primer tutorial nos acercaremos a los Reguladores poderosos. Un ejemplo de lo que se puede hacer lo puedes mirar aquí:

[http://www.jessebrophy.com/images/orc/orc\\_face\\_rig.mov](http://www.jessebrophy.com/images/orc/orc_face_rig.mov)

No confunda el regulador de reactor con construido con MAX con el modulo Reactor. No tienen nada que ver. Antes de entrar a con los reguladores voy a decir que son en primer lugar.

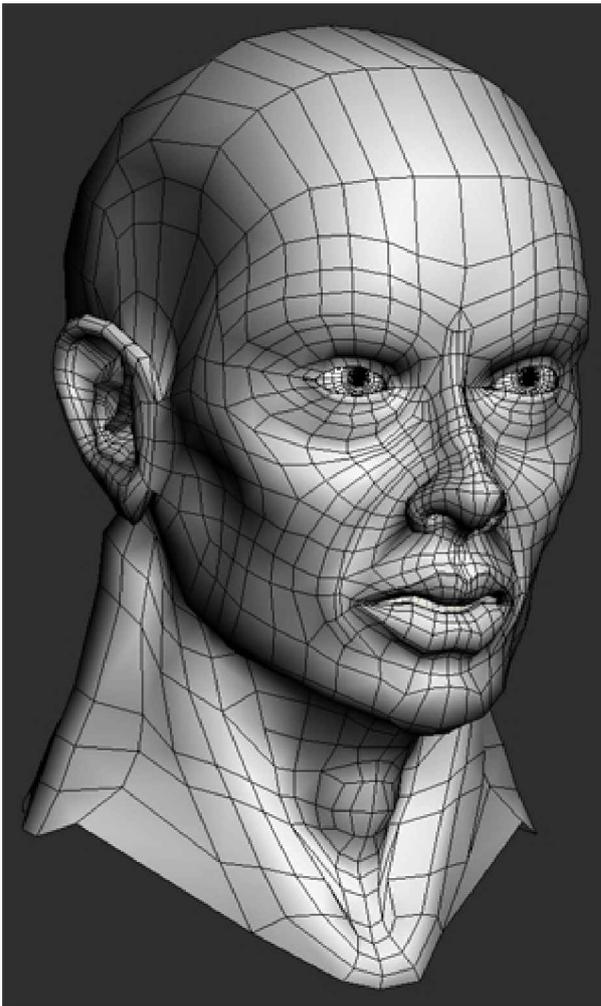
## REGULADORES.

Todo en el MAX que puede ser animado puede ser animado con reguladores. Un regulador controla los Keys indicados. Por ejemplo, si usted tiene un regulador ruidoso sobre una posición de un objeto, el objeto al azar tiembla. Si usted tiene un regulador Bezier sobre la posición de un objeto, el objeto interpola los Keys claves con una curva Bezier. Hay muchos reguladores, y cada uno debería ser usado cuando sea necesario. Ahora estamos con el regulador de reactor.

### ¿Cómo trabaja el Regulador de reactor?

Los controladores del Regularor se parecen mucho a wire básicos del MAX, pero con una excepción. Cuando usted pone un wire básico en el MAX no tiene asignado límites máximo y mínimos de controlador. Por ejemplo, si a un radio de una esfera usted le añade un controlador a la altura de un cubo, cuando usted aumente la altura del cubo, el radio de la esfera lo hará también. Con los reguladores puede configurarlos como quiera. Puede hacer movimientos no lineales.

## ASIGNACIÓN DE REGULADORES.



Bueno, tengo esta cabeza. Si usted no tiene esta cabeza pues puede practicar fácilmente con un cubo o una tetera.

Seguro que estaría bien ser capaz de asignar la rotación de esta cabeza un deslizador. No solamente que rote de lado a lado si no también de arriba abajo, o sea movimiento de rotación general. Pues empecemos.

La cabeza ya esta con su riging. El único hueso con el que estoy preocupado en este tutorial es con el hueso delantero, pero se puede usar estos controladores con cualquier sistema de huesos. Puede usarlo para un Key determinado o una parte determinada no hace falta enfocarlo a huesos.

Primero tenemos que hacer un pequeño deslizador agradable para nuestro regulador. Voy hacer como una ranura simple y un ayudante de punto.

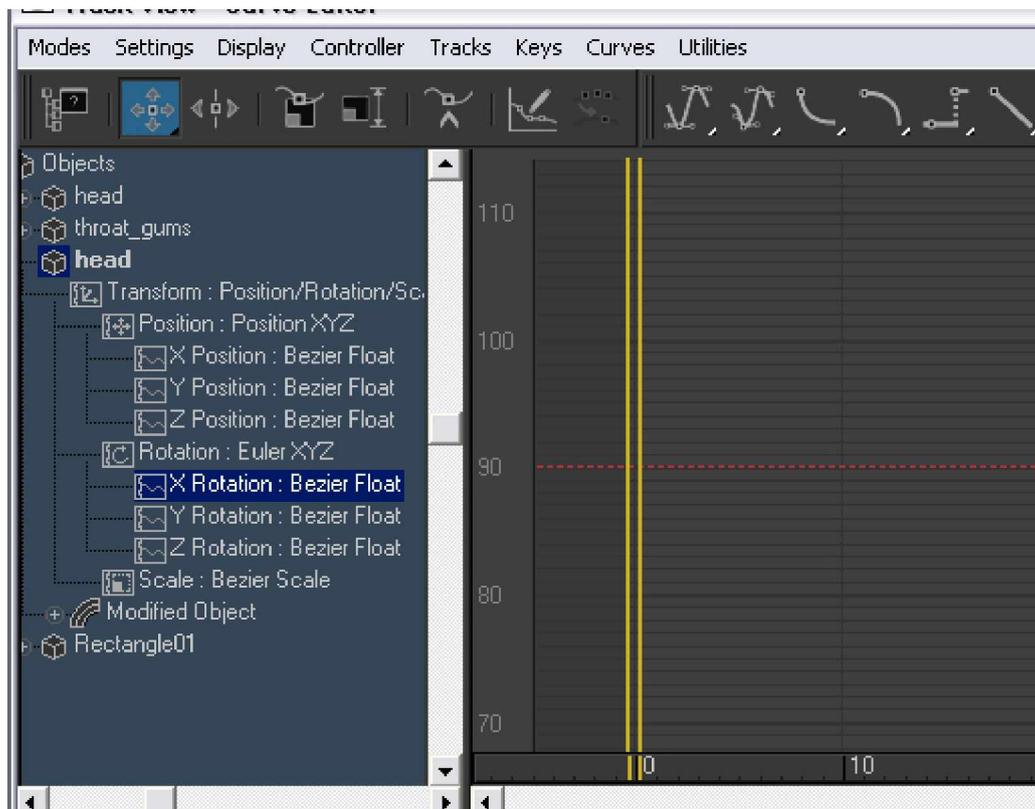


Congele la caja y el texto. Lo mas importante es la cruz del centro. La cruz se moverá de izquierda a derecha y la cabeza el hueso delantero debe de rotar.

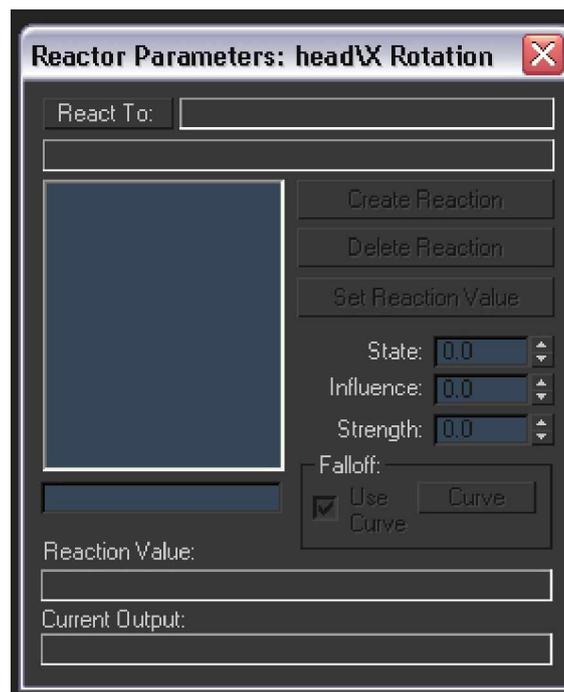
Después tengo que saber, conocer, sobre que eje de rotación quiero que gire la cabeza. Para hacer esto selecciono mi hueso delantero, elegimos rotación y también eje local. Una vez que sabemos sobre que eje queremos que rote. En mi caso es el eje X.



Entonces abrimos el editor de curvas y selecciono la rotación X de mi hueso delantero.



Botón derecho del ratón sobre la rotación y asignamos el regulador. Esto es para añadir el regulador. Aparece una ventana contextual



En esta ventana es donde vamos a configurar la cruz, especificar que hará en un extremo al otro sobre el regulador. Haga Clic sobre React to: y elija la cruz del regulador. Navegue hacia abajo a la posición Transform/Position/X, le recuerdo que el suyo podría ser diferente el eje de rotación, quiero que al mover la cruz de izquierda a derecha la rotación sea sobre el eje X. Esta claro no? (esto ultimo es del traductor, jeje!)

Ahora puede ver en la ventana que se ha creado una línea. Esto es la postura neutra. Mueva el ayudante de un lado a otro y no ocurre nada. Ahora vamos añadir otra acción al regulador para cuando lo movamos a la derecha. Ajuste el Stats en su ventana de Reactor y ahora verá la cabeza girar. Ahora esta conectado la posición de la cruz. Si movemos de un lado a otro la cruz la cabeza empieza a girar.

Nota: si se pasa del extremo de la caja por donde se desliza la cruz no ocurre nada.

Mire este video si no entendió el proceso.

[www.jessebrophy.com/images/tutorials/reactor\\_controller/reactor\\_tut.avi](http://www.jessebrophy.com/images/tutorials/reactor_controller/reactor_tut.avi)

Este proceso puede usarse para lo que sea. Ejemplo: Las luces que se iluminen más cuando se abra una puerta, haga volar su imaginación. Cualquier animación que usted necesita hacer con deslizadores.

Si con este tutorial ha hecho algo nuevo me gustaría verlo, alguna animación. (y a mi también....) Nota del traductor.

Buena suerte y no olvide en avisarme si usted encuentra otras formas de hacer este tipo de ejercicios que creo que son muy utiles.